

TAMAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SURAKARTA



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh :

ARKANUDIN YANI

D 300 120 062

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

TAMAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SURAKARTA

PUBLIKASI ILMIAH

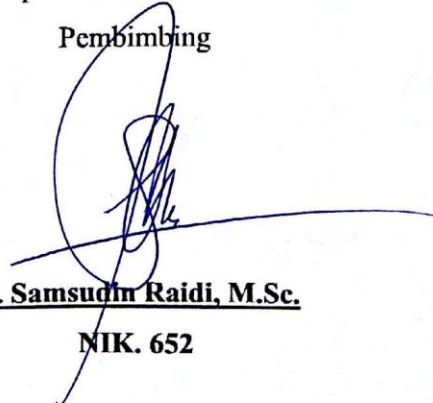
Oleh :

ARKANUDIN YANI

D300120062

Telah diperiksa dan disahkan oleh :

Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large loop and several strokes, positioned over the printed name and NIK of the supervisor.

Ir. Samsudin Raidi, M.Sc.

NIK. 652

LEMBAR PENGESAHAN

TAMAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SURAKARTA

OLEH :

ARKANUDIN YANI

D300120062

Telah diujikan didepan Dewan Penguji

Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari rabu, 04 september 2019

Dan telah dinyatakan memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Ir. Samsudin Raidi, M.Sc.

(Ketua Dewan Penguji)

2. Muhammad Siam Priyono Nugroho, S.T., M.T.

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Wisnu Setiawan, S.T., M.Arch, Ph.D

(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Dekan



Ir. Dr. Sumarjono, M.T., Ph.D., IPM.

NIK. 682

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 09 September 2019

Penulis



ARKANUDIN YANI

D300120062

TAMAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SURAKARTA

Abstrak

Seiring perkembangan jaman yang semakin pesat, dengan berbagai macam kemajuan teknologi yang semakin memudahkan segala bentuk aktifitas, masyarakat saat ini cenderung bersifat pasif terhadap kondisi lingkungan sekitar. Kondisi tersebut juga berdampak terhadap anak-anak. Saat ini banyak anak-anak yang cenderung ketergantungan dengan gadget. Mereka tidak lagi mengenal dengan permainan tradisional yang mampu mengasah motorik dan kepekaan terhadap lingkungan secara tidak langsung. Seiring perkembangan jaman, Kota Surakarta memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak jaman sekarang dengan cara mengadakan event kegiatan untuk anak-anak khususnya yaitu festival dolanan bocah. Kegiatan ini bertujuan untuk melestarikan dan mengenalkan permainan tradisional agar tidak hilang di lingkungan masyarakat karena terkikis oleh perkembangan kemajuan teknologi. Untuk mewadahi kegiatan tersebut, maka diperlukan sebuah tempat khusus untuk memainkan permainan tersebut. Melalui taman permainan tradisional diharapkan tempat ini mampu menampung kegiatan anak-anak dalam bermain permainan tradisional dan menjadi salah satu tempat tujuan wisata baru di Kota Surakarta.

Kata Kunci: Taman, Permainan Tradisional, Kota Surakarta

Abstract

Along with the ever increasing development, with various kinds of technological developments that make it easier for all kinds of activities, people today are increasingly opposed to the surrounding environment. This condition also affects children. Today many children tend to depend on gadgets. They are no longer familiar with traditional games that are able to sharpen motoric skills and sensitivity to the environment indirectly. Along with the development of the era, Surakarta City introduced traditional games to children nowadays by organizing event activities for children in particular namely the dolanan anak festival. This activity aims to preserve and introduce traditional games so as not to disappear in the community because they are eroded by the development of technological advances. To accommodate these activities, a special place is needed to play the game. Through the traditional game park, this place is expected to be able to accommodate children's activities in playing traditional games and become one of the new tourist destinations in Surakarta City.

Keywords: Parks, Traditional Games, Surakarta City.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Surakarta atau yang lebih dikenal dengan kota Solo secara umum merupakan dataran rendah dan berada antara pertemuan sungai – sungai Pepe, Jenes, dengan Bengawan Solo. Luas Wilayah Kota Surakarta mencapai 44,06 km² dengan ketinggian \pm 92 m dari permukaan laut. Secara administratif Kota Surakarta terdiri dari 5 Kecamatan, yaitu

Kecamatan Laweyan, Kecamatan Serengen, Kecamatan Banjarsari, Kecamatan Jebres, dan Kecamatan Pasar Kliwon. Sebagian lahan di kota Surakarta lebih dari 60% dipakai sebagai lahan permukiman dan 20% dari luas lahan yang ada digunakan untuk kegiatan ekonomi (DPU Kota Surakarta). Wilayah Kota Surakarta berbatasan dengan :

- a. Sebelah Utara : Kab. Karanganyar dan Kab. Boyolali
- b. Sebelah Timur : Kab. Karanganyar
- c. Sebelah Selatan : Kab. Sukoharjo
- d. Sebelah Barat : Kab. Karanganyar dan Kab. Sukoharjo

Kota Surakarta juga termasuk dalam salah satu kota tujuan wisata yang cukup banyak diminati oleh masyarakat di luar Kota Surakarta tersebut. Salah satu acara rutin yang diadakan dinas pariwisata Kota Surakarta untuk menarik wisatawan yaitu festival “Dolanan Bocah”. Festival dolanan bocah sendiri nantinya akan diselenggarakan pada bulan oktober. Festival dolanan bocah diselenggarakan untuk mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada anak-anak generasi saat ini agar tidak tergeser dan punah oleh kemajuan jaman. Berbagai macam permainan tradisional yang dimainkan dalam setiap daerah memiliki banyak jenis, nama, dan cara bermain yang berbeda pula. Perbedaan dalam memainkannya biasanya tidak terlalu jauh antara daerah satu dengan yang lainnya. Dalam acara festival “dolanan bocah” yang diselenggarakan oleh dinas pariwisata Kota Solo, berbagai macam permainan tradisional dimainkan dalam acara tersebut, diantaranya seperti gobak sodor, kelereng, bentik, betengan, delikan (petak umpet), kasti, gangsingan, kontrakol (boiboian), dakon (conglak), bekelan, egrang, engklek, lompat tali, pletokan, jamuran, bakiak, cublak-cublak suweng, sepak sekong, dan masih banyak lagi jenis permainannya.

Untuk dapat tetap melestarikan permainan tradisional supaya tidak punah dan tergeser oleh perkembangan jaman, Kota Surakarta perlu menyediakan ruang terbuka untuk menampung berbagai jenis permainan tradisional agar terus dapat dimainkan oleh anak-anak pada generasi mendatang.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diangkat pada desain “taman permainan tradisional” ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana tata letak lansekap taman dalam menata permainan tradisional yang akan diterapkan pada desain tersebut
2. Apa fasilitas permainan tradisional yang ditampilkan bagi anak-anak
3. Bagaimana mengatur sirkulasi di dalam dan di luar taman

1.3. Tujuan

Tujuan dari perancangan taman permainan tradisional sebagai berikut :

1. Menata tata letak lansekap taman dan tata letak permainan tradisional yang akan diterapkan
2. Mengetahui fasilitas permainan tradisional yang ditampilkan bagi anak-anak
3. Membuat penataan sirkulasi yang nyaman di luar dan di dalam taman

1.4. Sasaran

Sasaran dari perancangan taman permainan tradisional yaitu :

1. Menjadikan kota Surakarta menjadi salah satu kota penyedia ruang terbuka untuk permainan tradisional
2. Mendukung salah satu program pemerintah Kota Surakarta yaitu menjadikan Kota Layak Anak (K.L.A)

1.5. Batasan dan Lingkup Pembahasan

Batasan dan lingkup pembahasan yang ingin disampaikan, sebagai berikut :

1. Pembahasan ditujukan bagaimana cara merancang dan mendesain "*Taman Permainan Tradisional di Surakarta*" dengan memasukkan semua permainan tradisional dan penambahan beberapa bangunan pendukung.
2. Taman Permainan Tradisional sebagai ruang publik untuk melestarikan dan menjadikan sarana edukasi bagi anak-anak generasi saat ini dan yang akan datang.

2. METODE

Metodologi pembahasan yang digunakan untuk merancang desain tersebut adalah :

1. Metode pengumpulan data dengan cara observasi lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting site yang akan digunakan.
2. Metode analisa deskriptif dengan menjabarkan hasil dari seluruh data yang sudah di dapatkan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada.
3. Metode analisa data dengan cara mengkaji atau membandingkan dengan tempat lain yang sudah memiliki ruang terbuka untuk permainan tradisional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Lokasi Rencana Site

3.1.1. Pemilihan Site

Penentuan pemilihan site untuk dijadikan sebagai Taman Permainan Tradisional di Surakarta tentunya harus berada di dalam area Kota Surakarta. Pemilihan lokasi site harus sesuai antara fungsi kawasan dengan rencana pembuatan taman permainan tradisional. Dalam pemilihan lokasi yang akan digunakan, ada beberapa pertimbangan yang menjadi dasar

penunjang lokasi tersebut, yaitu fungsi lahan, pencapaian lokasi, ketersediaan infrastruktur, ketersediaan lahan, kondisi lingkungan dan kondisi tanah.



Gambar 1 : lokasi site

Batasan-batasan lokasi site :

- a. Utara : permukiman penduduk
- b. Timur : pabrik kosong
- c. Selatan : jalan samratulangi dan jalur rel kereta api
- d. Barat : permukiman penduduk

3.1.2. Kondisi Eksisting Site

Lokasi site berada di jalan samratulangi, kecamatan Banjarsari, Surakarta. Lokasi site berada di pusat kota dan memiliki jalan akses utama sebelah selatan site yaitu jalan samratulangi yang memiliki lebar jalan sekitar 9 m. Sebelah selatan site juga terdapat jalur lintasan kereta api. Sekeliling site berupa permukiman masyarakat yang cukup padat dan terdapat bangunan bekas pabrik di sebelah timur site. Site merupakan sebuah kebun kosong yang tidak terawat dan tanah pada site tidak berkontur atau cenderung datar. Lokasi pada site memiliki luas 17.250 m².

Lokasi yang digunakan merupakan sebuah lahan kebun yang tidak terawat dan terlihat kurang baik. Alih fungsi lahan tersebut sebagai taman permainan tradisional supaya lahan yang kurang terawat dan kurang baik untuk dilihat menjadi sebuah tempat yang fungsional dan memiliki manfaat lebih bagi masyarakat sekitarnya. Lokasi tersebut akan diratakan seluruhnya kemudian dibangun dan ditata ulang untuk memenuhi kebutuhan pembuatan taman permainan tradisional.

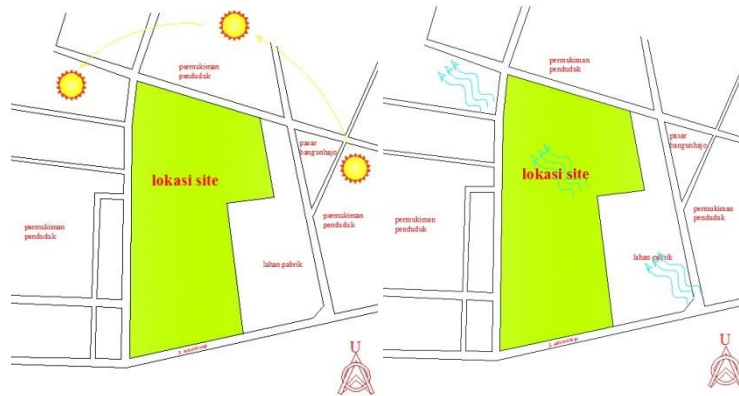
3.1.3. Analisa Klimatologi

3.1.3.1 Konsep

- 1) Membuat bukaan pada bangunan untuk mendapatkan pencahayaan alami dari sinar matahari
- 2) Menanam vegetasi yang cukup tinggi untuk mereduksi panas sinar matahari
- 3) Membuat ventilasi silang pada bangunan agar udara yang masuk dapat bersirkulasi

dengan baik

- 4) Menanam banyak vegetasi untuk menyaring udara yang kurang bersih dan dapat memberikan rasa sejuk dan nyaman

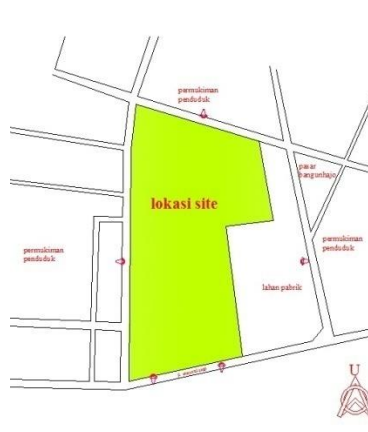


Gambar 2 : analisa matahari dan angin

3.1.4. Analisa Sumber Kebisingan

3.1.4.1 Konsep

- 1) Membuat jarak antara bangunan dengan sumber kebisingan utama untuk mengurangi tingkat kebisingan
- 2) Menanam vegetasi yang banyak dan memiliki daun yang lebat untuk menyaring kebisingan
- 3) Zona yang membutuhkan tingkat ketenangan tinggi diletakkan jauh dari sumber kebisingan utama yaitu pada sisi utara di dalam site



Gambar 3 : analisa sumber kebisingan

3.1.5. Analisa Pencapaian

3.1.5.1 Konsep

- 1) *Main entrance* diletakkan pada sisi selatan site yang menghadap langsung ke jalan samratulangi

- 2) *Side entrance* bisa diletakkan pada sisi barat pada jalan gremet atau utara site pada jalan srikatan I yang merupakan jalan alternative



Gambar 4 : analisa pencapaian pada site

3.1.6. Analisa Vegetasi

3.1.6.1 Konsep

- 1) Menambahkan tanaman hias yang berwarna untuk menambah daya tarik pengunjung
- 2) Menanam tanaman yang menghasilkan buah supaya bisa dimanfaatkan buahnya oleh pengunjung taman seperti pohon buah jambu air, jambu biji, mangga, rambutan dan belimbing
- 3) Memasang vegetasi di sekeliling area site yang berfungsi sebagai batas lahan taman seperti pohon tanjung, pohon angkana dan pohon pucuk merah



Gambar 5 : analisa vegetasi

3.2. Analisa Ruang

3.2.1. Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa jenis kegiatan yang akan terjadi pada pembuatan taman permainan tradisional

diperlukan untuk dapat mengetahui ruang apa saja yang dibutuhkan supaya mampu menunjang segala jenis kegiatan pada taman permainan tersebut. Menentukan kebutuhan ruang untuk taman permainan tersebut berdasarkan pada hal berikut ini :

- 1) Jenis kegiatan
- 2) Aktivitas
- 3) Kebutuhan ruang

Berdasarkan pertimbangan hal diatas, kebutuhan ruang pada taman permainan tradisional dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1 : analisa kegiatan, aktivitas, dan kebutuhan ruang

Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan ruang
Kedatangan	- parkir	- area parkir pengunjung - area parkir pengelola
Komersial	- menjual mainan - menjual makanan	- toko mainan - food court
Kegiatan aktif	-bermain -olahraga	-tempat bermain -jogging track -lapangan olahraga
Kegiatan pasif	-duduk -istirahat -membaca	-gazebo -mini perpustakaan
Pengelolaan	-mengelola taman -merawat taman -menjaga taman	-r. pimpinan -r. sekretaris -r. administrasi -r. rapat -r. karyawan
Penunjang	-makan dan minum -istirahat -sholat -mengambil uang	-food court -gazebo -mushola -ATM
Service	-kebersihan -keamanan -utilitas -penyimpanan	-pos keamanan -r. genset -r. tukang kebun -gudang penyimpanan -km/wc

Sumber : analisa pribadi (2019)

3.2.2. Analisa Besaran Ruang

3.2.2.1 Analisa Jumlah Pengguna

- 1) Pengelola

Tabel 2 : jumlah pengelola

NO	JENIS KEGIATAN	AKTIVITAS	JUMLAH USER
1	Datang dan pergi	Mengatur parkir	5
2	Penerimaan	Memberi informasi	3

3	Komersial	Penjual mainan	15
		Penjual makanan	20
4	Kegiatan pasif	Penjaga perpustakaan	10
5	Pengelola	Pimpinan	1
		Sekretaris	2
		Administrasi	3
		Staff	10
6	servis	Teknisi	5
		Keamanan	10
		Cleaning service	7
		Tukang kebun	20
Jumlah			111

Sumber : analisa penulis (2019)

2) Pengunjung

Perhitungan jumlah pengunjung pada taman permainan tradisional diasumsikan dari tiga tempat wisata yang dijadikan studi komparasi. Ketiga tempat tersebut yaitu :

- a. Komunitas Hong : 100 pengunjung/ hari
- b. Taman Cerdas Jebres : 500 pengunjung/ hari
- c. Taman Balekambang : 6000 pengunjung/ hari

Berdasarkan data pengunjung seperti diatas, diasumsikan pengunjung yang akan datang ke taman permainan tradisional nantinya sebanyak 500 orang setiap harinya. Kemudian dikalkulasikan setiap bulannya pengunjung taman permainan tradisional mencapai 15000 orang.

3.2.2.2 Perhitungan Besaran Ruang

1) Jumlah total kebutuhan ruang

Tabel 3 : jumlah total kebutuhan ruang

Jenis Kebutuhan Ruang	Luas
Ruang Parkir	1716 m ²
Toko Mainan	530.8 m ²
Perpustakaan	976.5 m ²
Food Court	299.3 m ²
Ruang Pengelola	290.16 m ²
Taman Bermain	4843.9 m ²
Ruang Penunjang	302.7 m ²
Ruang Servis	362.7 m ²

Jumlah Total Luas Kebutuhan Ruang	9322 m²
Luas Site	17250 m²

Sumber : analisa penulis (2019)

Keterangan :

- a. Total luas kebutuhan ruang : 9322 m²
- b. Sirkulasi : 1864.4 m²
- c. Luas total + sirkulasi : 11186.4 m²
- d. Luas site : 17250 m²
- e. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60% x 17250 m²
: 10350 m²
- f. Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 20% x 17250 m²
: 3450 m²

3.3. Konsep Arsitektur

3.3.1. Konsep Tampilan Bangunan

3.3.1.1 Penerapan Konsep

- 1) Pada bagian dinding bangunan menggunakan susunan batu bata yang direkatkan dengan campuran semen dan pasir. Kemudian penggunaan kusen kayu untuk pintu dan jendela agar kesan tradisionalnya terasa.
- 2) Bagian atap pada bangunan nantinya akan mengacu pada desain atap model tradisional antara lain seperti atap limasan dan pelana.
- 3) Hasil akhir dari bangunan nantinya akan memperlihatkan material bangunan (*unfinishing*) agar memperkuat tema tradisionalnya.

3.3.2. Konsep Interior Bangunan

3.3.2.1 Penerapan konsep

- 1) Material lantai
 - a. Pada bagian ruang pengelola dan ruang karyawan menggunakan material tegel yang berwarna putih atau krem untuk memberikan kesan yang sederhana dan bersih.
 - b. Pada bagian toko penjualan mainan menggunakan material lantai keramik yang berwarna cerah dan memiliki motif supaya terkesan lebih menarik
 - c. Pada bagian mini perpustakaan material lantai yang digunakan berwarna cerah namun tidak terlalu mencolok supaya memberikan kesan yang nyaman, hangat, tenang dan bersih

- d. Pada bagian toilet material yang digunakan berupa keramik yang memiliki tekstur yang agak kasar supaya tidak licin bila terkena air

2) Furniture

- a. Pemilihan furniture pada bagian mini perpustakaan dibuat dengan bentuk yang unik namun tetap mementingkan fungsionalnya
- b. Pemilihan furniture pada bagian ruang pengelola dan karyawan dipilih furniture yang bentuk sederhana namun tetap nyaman digunakan
- c. Pada bagian toko penjualan mainan pemilihan furniture yang unik dan menarik untuk memperkuat kesan permainan itu sendiri

3) Pemilihan warna

- a. Pemilihan warna pada bagian ruangan perpustakaan dan toko mainan menggunakan warna-warna yang cerah untuk menarik perhatian para pengunjung
- b. Pemilihan warna pada bagian ruang pengelola dan karyawan menggunakan warna yang netral seperti putih, abu-abu atau krem
- c. Pada dinding ruangan area service menggunakan warna putih atau krem

3.3.3. Konsep Struktur Bangunan

3.3.3.1 Penerapan Konsep

1) Pondasi

Jenis pondasi yang digunakan untuk bangunan menggunakan jenis pondasi foot plat

2) Kolom

Besarnya dimensi kolom menyesuaikan dengan lebar bangunan. Selain digunakan sebagai struktur kolom bisa digunakan untuk estetika pada bangunan

3) Atap

Struktur rangka atap menggunakan bahan kayu demi menunjang konsep tradisional bangunan dan model atap pada bangunan menggunakan model pelana atau limasan

3.3.4. Konsep Taman

3.3.4.1 Penerapan Konsep

1) *Hardscape*

Material *hardscape* yang akan ditampilkan pada taman berupa :

- a. Bangku taman untuk duduk dan istirahat bagi para pengunjung
- b. Lampu penerangan digunakan untuk memberikan pencahayaan ketika malam hari
- c. Gazebo digunakan untuk istirahat atau tempat berkumpul dalam skala kecil

- d. Jalur pedestrian berfungsi sebagai jalur lalu lintas yang digunakan pengunjung di dalam taman

2) *Softscape*

Komponen *softscape* yang akan digunakan dalam taman yaitu :

- a. Tanaman hias yang memiliki warna cerah yang bisa memberikan estetika keindahan pada taman
- b. Tanaman yang bisa memberikan manfaat lebih bagi para pengunjung seperti menghasilkan buah dan digunakan sebagai peneduh yaitu pohon jambu biji, jambu air, mangga, belimbing dan rambutan
- c. Tanaman yang bisa berfungsi sebagai batasan luar site seperti pohon tanjung, pohon pucuk merah dan pohon angkana

3) Jenis permainan

- a. Bentengan

Tugu yang nantinya akan digunakan sebagai tempat penjagaan akan dibuat menarik dengan membuat ujung atas tugu menggunakan symbol berbentuk X,O, Δ , dan \square untuk membedakan setiap tim yang akan bermain



Gambar 6 : permainan bentengan

- b. Boi-boian

Dalam area taman bermain dibuat dua arena untuk memainkan boi-boian yang sudah dibuat bentuknya secara permanen sehingga nantinya yang akan memainkan tidak perlu menggambar lagi arenanya. Sekeliling pada area bermain dibuat jaring-jaring dengan tinggi sekitar 5 meter untuk menghalau bola agar tidak keluar arena terlalu jauh.



Gambar 7 : permainan boi-boian

c. Bola bekel

Arena untuk bermain bola bekel dibuat dengan ukuran 2mX2m dengan jumlah sebanyak 4 arena yang diberi satu penutup atap.



Gambar 8 : permainan bola bekel

d. Dakon

Arena untuk bermain dakon dibuat mirip dengan arena permainan bola bekel dengan luas 2mX2m dengan jumlah 4.



Gambar 9 : permainan dakon

e. Engklek

Permainan engklek yang akan ditampilkan berjumlah 4 arena dengan bentuk arena yang berbeda. Menggunakan warna yang berbeda pada setiap arena untuk memberikan sensasi yang berbeda dan menarik bagi yang memainkannya.



Gambar 10 : permainan engklek

f. Gobak sodor

Arena untuk bermain gobak sodor pada dasarnya memiliki bentuk yang sama seperti pada umumnya dimainkan.



Gambar 11 : permainan gobak sodor

g. Gasing

Arena untuk bermain gasing yang akan ditampilkan pada taman berjumlah 1 buah. Arena bermain gasing berbentuk lingkaran yang memiliki motif warna-warni dan memiliki 4 tempat untuk pemain sebagai tempat memainkan gasing.



Gambar 12 : permainan gasing

h. Bantik

Arena bermain bantik berbentuk persegi panjang yang pada bagian tengah arena dibuat beralaskan rumput dan pada sisi kedua ujungnya beralaskan tanah. Sekeliling arena bantik dibuat jaring-jaring untuk memberikan keamanan pada sekitar arena.



Gambar 13 : permainan bantik

i. Kasti

Arena bermain kasti yang ditampilkan pada taman dibuat hampir mirip dengan permainan baseball. Sekeliling arena taman dikelilingi jaring-jaring untuk menghalau bola yang terlempar agar tidak mengganggu atau membahayakan sekitarnya.



Gambar 14 : permainan kasti

j. Kelereng

Arena bermain kelereng yang ditampilkan memiliki 4 sisi arena yang berbeda alasnya. Tujuan dari memberikan alas yang berbeda yaitu untuk memberikan sensasi bermain kelereng yang berbeda.



Gambar 15 : permainan kelereng

k. Petak umpet

Arena untuk bermain petak umpet yang ditampilkan berupa labirin yang memiliki bentuk sederhana. Tujuan dibuat labirin ini yaitu untuk mengatasi arena permainan yang terbatas untuk memainkan permainan petak umpet. Arena petak umpet dibuat tugu kecil pada sisi utara, timur, selatan dan barat arena yang digunakan untuk tempat berjaga.



Gambar 16 : permainan petak umpet

l. Pletokan

Arena bermain pletokan dibuat labirin sederhana yang dibuat sebagai haling rintang untuk memainkan pletokan. Sekitar arena bermain pletokan ditanami tanaman bambu yang bertujuan untuk bisa dimanfaatkan untuk membuat alat bermain pletokan.



Gambar 17 : permainan pletokan

m. Ular naga

Arena bermain ular naga dibuat dengan beralaskan tanah dan pada sisinya ditanami tanaman perdu sebagai hiasan. Arena bermain ular naga memiliki bentuk yang sederhana.



Gambar 18 : permainan ular naga

n. Sepak sekong

Arena bermain sepak sekong dibuat hampir mirip dengan arena bermain petak umpet dan pletokan yaitu dibuat berbentuk labirin sederhana karena keterbatasan luasan tempat untuk memainkan sepak sekong.



Gambar 19 : permainan sepak sekong

3.3.5. Utilitas

3.3.5.1 Penerapan Konsep

1. Sumber air bersih dari PDAM dan air sumur dipompa menggunakan mesin yang disimpan dalam *ground water tank* kemudian dialirkan menuju *upper tank* setelah itu dialirkan keseluruh area bangunan yang membutuhkan air bersih dengan menggunakan *system down feed*.
2. Pembuangan air kotor berupa black water yang berasal dari kloset dialirkan dan ditampung dalam septictank lalu dialirkan ke dalam sumur resapan. Sedangkan untuk pembuangan grey water yang berasal dari wastafel, urinoir, dan limbah dapur dialirkan ke dalam bak penangkap lemak kemudian masuk dalam bak control lalu dibuang ke selokan atau riul kota
3. Sumber aliran listrik utama berasal dari PLN dan sumber aliran listrik cadangan berasal dari genset. Aliran listrik dari PLN dialirkan menuju gardu transistor kemudian dialirkan ke panel utama pengaturan sumber listrik setelah itu disebarkan menuju sub panel pengaturan pada setiap ruangan
4. System transportasi dalam ruangan yang digunakan yaitu system transportasi vertikal yang sederhana berupa tangga atau ramp karena ketinggian lantai pada bangunan tidak lebih dari dua lantai.

3.3.6. Analisa Bentuk Massa

3.3.6.1 Penerapan Konsep

1. Bentuk massa bangunan utama mengadopsi sebuah bangunan yang bergaya tradisional jawa dengan sentuhan modern.



Gambar 20 : contoh bangunan utama

2. Bentuk bangunan mushola mengadopsi sebuah mushola pada salah satu perumahan yang ada di Cikarang.



Gambar 21 : contoh bangunan mushola

3. Bentuk massa pada food court mengadopsi salah satu bentuk bangunan rumah tradisional Jawa kampung.

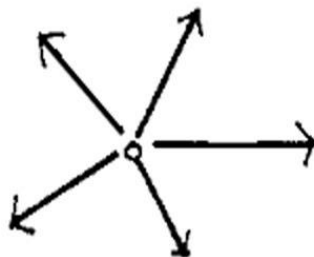


Gambar 22 : contoh rumah tradisional Jawa kampung

3.3.7. Analisa Sirkulasi

3.3.7.1 Penerapan Konsep

Jenis sirkulasi yang dipilih untuk diterapkan pada taman nantinya yaitu jenis sirkulasi dengan pola radial. Jenis sirkulasi pola radial dipilih karena dapat memberikan alur pergerakan yang jelas dan terpusat.



Gambar 23 : pola sirkulasi radial

4. PENUTUP

Dalam perencanaan dan perancangan Taman Permainan Tradisional di Surakarta, penulis ingin menyampaikan tujuan dari perancangan tersebut, yaitu :

1. Memberikan wadah atau tempat khusus untuk bermain permainan tradisional
2. Sebagai tempat untuk mengedukasi anak-anak jaman sekarang tentang

permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan

3. Sebagai sarana untuk mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional agar tidak punah

PERSANTUNAN

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahuwata'ala serta sholawat dan salam untuk Nabi besar Muhammad salallahu 'alaihi wasallam yang telah memberikan rahmat dan nikmat dari Allah berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan nikmat iman kepada penulis sehingga dapat melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "**Taman Permainan Tradisional di Surakarta**" dengan lancar. Dengan penuh rasa hormat, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ayah (alm), ibu, kakak dan adik yang selalu memberi arahan, semangat, doa, kasih sayang, dan motivasi baik langsung maupun tidak langsung.
2. Ibu Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti, S.T, M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta
3. Ibu Ronim Azizah, S.T, M.T., selaku koordinator SKPA Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta
4. Bapak Ir. Samsudin Raidi, M.Sc , sebagai pembimbing
5. Sahabat serta rekan-rekan seperjuangan Arsitektur 2012 Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan pengalaman selama berada dibangku perkuliahan
6. Sahabat serta rekan-rekan arsitektur lintas angkatan Universitas Muhammadiyah Surakarta
7. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu didalam menyelesaikan laporan ini hingga tersusunnya laporan.

Hanya do'a dan ingatan yang dapat penulis panjatkan semoga pihak-pihak yang telah membantu proses penyelesaian laporan SKPA dan Tugas Akhir ini mendapat ridho dan amalan berlipat ganda dari Allah Shubhanahu Wa Ta'ala. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Surakarta Tahun 2018.
Baskara, Medha (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. Jurnal Lanskap Indonesia.
Chairunnisa. (2011). *Taman Sebagai Pendukung Aktivitas Bermain Anak dan Berolahraga di Permukaan (Studi Kasus Taman Air Hamzah)*. Jakarta: Universitas Indonesia

- Hisback, H. 2006. Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Jakarta : UI.
- Katalog Dalam Terbitan (KDT). 2015. Permainan Tradisional. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniati, Euis. 2008. Konsep dasar Bermain di Taman Kanak-kanak, dalam Bahan Ajar Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitektur Edisi Kedua Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- PERDA (2012). Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031. *Portal Informasi Kota Surakarta*. (2015, February 9). Dipetik 29 juni 2019, dari <http://www.surakarta.go.id/id/news/peta.surakarta.html>
- Sofyan, Deden Asep. 2010. Jenis-jenis Sirkulasi. Diakses pada 28 mei 2019. <http://dedenasepsofyan.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-pola-sirkulasi.html>
- Sugono, Dendy. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Wikipedia. (29 januari 2019). *Kota Surakarta*. Dipetik 29 januari 2019, dari Wikipedia Ensiklopedia Bebas : https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surakarta
- <https://azzamaviero.com/permainan-tradisional-indonesia/> (26 mei 2019)
- <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180817120306-241-323001/permainan-tradisional-puncak-dari-segala-kebudayaan/2> (26 mei 2019)
- <https://porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional/> (29 mei 2019)
- <https://lpmunisri.wordpress.com/2012/01/05/surakarta-sebagai-kota-budaya/> (3 juni 2019)
- <http://idbayu.blogspot.com/2016/01/definisi-fungsi-dan-contoh-taman.html>(18 juni 2019)
- <https://media.neliti.com/media/publications/111599-ID-taman-bermain-anak-dengan-penekanan-aspe.pdf> (18 juni 2018)
- <https://tempatwisatadibandung.info/komunitas-hong-bandung/> (18 juni 2018)
- <https://www.superadventure.co.id/news/17597/berpetualang-di-jawa-barat-ini-5-jenis-rumah-adat-suku-sunda>(19 juni 2019)
- <https://www.erasuslim.com/konsultasi/arsitektur/desain-mushola-di-lahan-4x20m.htm>(19 juni 2019)
- <https://www.jawapos.com/entertainment/travelling/07/10/2017/ini-dia-taman-cerdas-termegah-di-solo> (3 juli 2019)
- <http://petatempatwisata.com/komunitas-hong-bandung/komunitas-hong-bandung-planetsains/> (3 juli 2019)
- <http://news.wagomu.co.id/e20629.html> (3 juli 2019)
- <https://jabar.tribunnews.com/2018/05/01/mau-berwisata-ke-komunitas-hong-nih-baca-dulu-syarat-reservasinya> (3 juli 2019)
- <https://solo.tribunnews.com/2019/02/19/jumlah-kunjungan-taman-wisata-balekambang-solo-tertinggi-kedua-se-jawa-tengah> (3 juli 2019)
- <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/taman-balekambang-tanda-cinta-seorang-ayah> (3 juli 2019)
- <https://jateng.tribunnews.com/2019/01/01/libur-panjang-jumlah-pengunjung-taman-balekambang-solo-meningkat> (3 juli 2019)